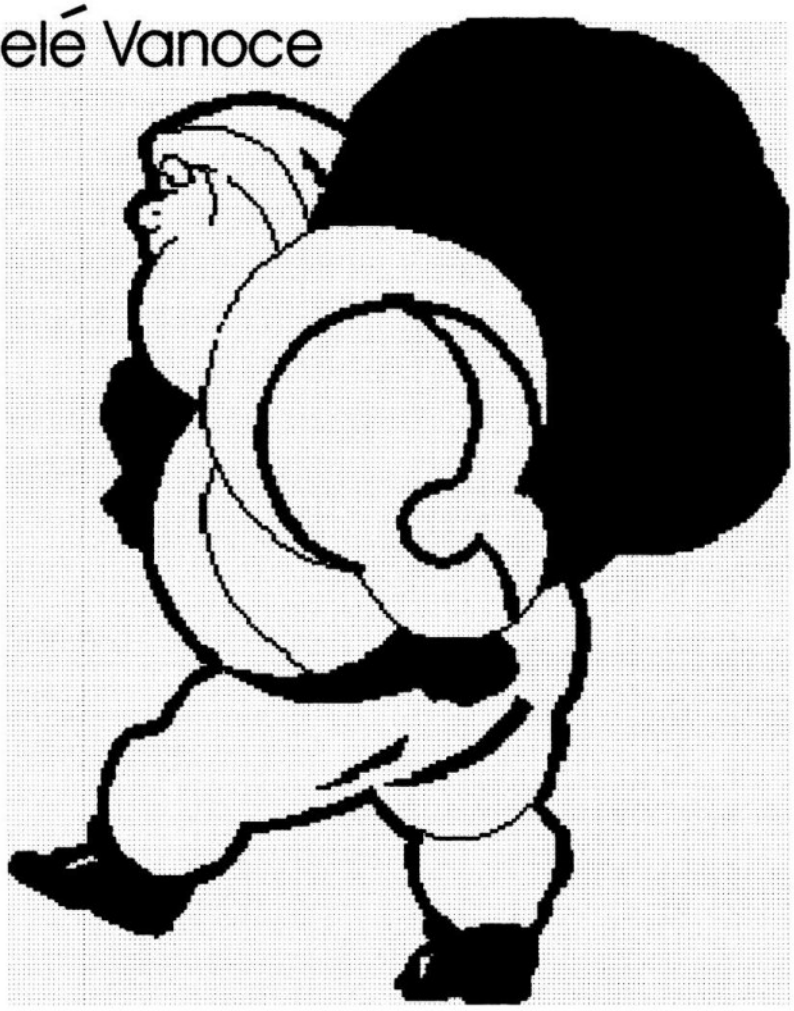
Das Spectrum-User-Club Magazin



"Speccy Christmas"

Highlights diesen Monat :

- Spectrum-Treffen
- Basic Kurs
- Pentagon getestet
- Megaviele Berichte

AUSGABE
12
(165)
Dezember 97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Die PLUS D Ecke	15
SINTECH-Verkaufsliste	3	Hardwaretest PENTAGON	17
Vorwort	4	Tastatur-Interface PROFACE	19
Leserecke	4	Demo-Ecke	20
News in Kürze	10	Routinekiste	22
Das SUC-Treffen	11	Abspann/So geht's weiter	23
Back to Basic	13	Weihnachten bei SINTECH	24

Und bitte denkt daran, die Postkarte ausgefüllt zurückzusenden!

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Rainäckerstr. 4, D-70794 Filderstadt
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich, ab 1998 2-monatlich mit Diskette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, Tel.:02161/571141
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt		65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk		90,00 DM
+2 Kassettenrekorder		50,00 DM
Lightpen DK'Tronics mit Software		25,00 DM
Videoface Digitizer		50,00 DM
Drucker-Interface RAMPRINT mit eingebauter Software		50,00 DM
Programmierbares Joystickinterface		20,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)		65,00 DM
Powerkit für Stromversorgung von Floppylaufwerken		15,00 DM
Netzteil für +2A/+2B/+3 (notwendig auch für Powerkit)		30,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)		7,00 DM
Abdeckhaube für 48k+/128		12,50 DM
Abdeckhaube für +2/+3		14,00 DM
48k Tastaturfolie		20,00 DM
Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück		10,00 DM

Umbauten

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)		25,00 DM
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3		15,00 DM
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3		10,00 DM
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse		25,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k		165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau		165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, komplett umgerüstet		155,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau		180,00 DM
Spectrum 48k (Gummi oder +) komplett		85,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k in SAGA-Tastatur, komplett	*	135,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k+ in LMT 68 FX2 Tastatur, komplett	*	135,00 DM
Stereo-Farbmonitor, Philips oder Commodore, ideal am Spectrum		130,00 DM
AMX-Mouse, komplett mit Interface + Software	*	50,00 DM
Netzteil für 48k, 48k+		30,00 DM
Netzteil für 128k		45,00 DM
Opus Discovery mit 1 720k Laufwerk		160,00 DM
+D Discinterface		180,00 DM
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM, 2-Port		20,00 DM
Interface II		20,00 DM
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 ohne Joystickumbau		5,00 DM
Microdrive		25,00 DM
Interface 1		45,00 DM
Multiface One (Hackmodul für 48k)		35,00 DM
Multiface +3	*	50,00 DM
Light Gun mit Spielen		10,00 DM
Timex Sinclair 2040 Printer (kleiner Drucker) + 1 Rolle		60,00 DM
Kempston "E" Drucker Interface		35,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unseren Katalog an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

VORWORT

Hier ist also das Abschlußvorwort zum Jahre 1997. Viel gibt es nicht zu sagen, über alle Themen haben wir einen Artikel. Aber wir haben uns über die Vielzahl der Themen gefreut und können euch daher wieder ein sehr interessantes Info bieten.
Für uns alle beginnt dann die ruhigere Weihnachtszeit, die wir ebenso ruhig angehen können, ohne vom Erscheinungstermin des nächsten Infos gehetzt zu werden. Mit Coverdisk werden wir dann im nächsten Jahr erst im Februar erscheinen und von da an 2-monatlich.
Von den meisten Usern haben wir immer noch nichts bezüglich ihres Datenträger-Wunsches gehört. Als Erleichterung haben wir diesmal wieder die Umfrage-Karte dabei. Jeder der diese ausfüllt, ist in jedem Falle im nächsten Jahr mit dem richtigen System dabei. Wer die Karte nicht schickt und dann im Februar ein Tape statt eine Disk erhält ist selbst schuld. Am besten vergrabt ihr die Karte gar nicht erst, sondern füllt sie gleich aus und schickt sie weg. Sicher ist sicher.
Na dann
FRÖHLICHE WEIHNACHTEN und EINEN GUTEN RUTSCH INS NEUE JAHR

Bis dahin,

euer SUC-SESSION TEAM

LESERECKE

Nocheinmal Gas gegeben. Hier folgen eure letzten Mitteilungen und Fragen in diesem Jahr. Langsam nutzen die Leser diese Möglichkeit. Nur weiter so!

HALLO, THOMAS !
Viele Grüsse aus Hilden und vielen Dank für Deine Disk! Ich bin noch nicht dazu gekommen, herauszuholen, wie man nun 128er- Musik macht (Vielleicht ist es ja doch möglich, die wichtigsten Funktionen mal aufzuschreiben.) Ebenfalls noch nicht ausprobiert habe ich BLACK RAVEN (russisch kann ich auch nicht allzugut!). Was macht die Treiberroutine für den Drucker? Ich hoffe, es findet sich jemand, der sowas kann, ich habe von Treiberroutinen für Drucker nämlich keine Ahnung! Eine Frage zum 128er , den ich jetzt habe, möchte ich noch an Dich loswerden: Es gibt kaum noch Zeiten, an denen das Bild ohne irgendwelche Vezerrungen auf dem Bildschirm steht, ich habe schon an der Sendereinstellung rumgedreht ohne Ende - kein Erfolg! Dann habe ich den Compi ohne MB laufen lassen - auch keine Besserung! Ein Vergleich mit einem anderen Antennenkabel brachte auch keine Veränderung. Als ich den alten 48er anschloß, funktionierte alles tadellos, also liegt es am Computer! Aber woran? Würde der Fernseheranschluß über RGB (die Buchse am 128er etwas nützen? Die Verzerrungen sind horizontaler Art im oberen und unteren Borderbereich, aber auch Verzerrungen, die von oben noach unten wandern. Ich hoffe, es ist nichts Größeres. Woran liegt es, daß das MB nach dem Einschalten (Compi einschalten, vorderen Resetknopf am MB drücken, LOAD"") fast immer eine Fehlermeldung (Disk not ready) bringt, obwohl die Diskette im Laufwerk ist und es eigentlich funktionieren müßte ? Nach nochmaligem Tastendruck tut es das dann auch, aber warum nicht gleich? Ansonsten bin ich ziemlich zufrieden mit der ganzen Sache und so lohnt es sich auch, mit dem Computer zu arbeiten! Mit Disk geht es eben ein bißchen schneller! Apropos arbeiten: Wie kriegt man bei diesem Tasword hin, daß man den Text einer Zeile zu den Wörtern auf der vorhergehenden Zeile hochzieht? Bei Zeile 20 zu Zeile 19 müßte man das machen! Ich habe schon die Anleitung durchsucht und nichts darüber gefunden! Zum Schluß wünsch' ich Dir noch viel Spaß. Tschüß, auf bald
Mirko Seidel

Hallo Mirko, schön wieder von Dir zu hören. Ich bin jetzt bei BLACK RAVEN weitergekommen. Das Spiel funktioniert noch nicht so wie ich es will, weil es nur

die Demo-Version ist. Aber bereits diesen Monat kommt die endgültige Version auf den Markt und dann muß ich mir das ganze nochmal anschauen. Die Preview habe ich dafür in dieser Ausgabe getestet.
Die 128k Soundbefehle sind schnell erklärt. Es ist eigentlich nur einer: PLAY. PLAY A$,B$,C$ spielt die Note A$ in Kanal 1, B$ in Kanal 2 und C$ in Kanal 3. Die Variablen (A$,B$,C$) können genau definiert werden mit LET A$="CDEFG...". In diesem Falle spielt der Rechner in Kanal 1 die Tonleiter. Mit "O" läßt sich die Oktave ändern. Weitere Änderungen stehen im Handbuch. Wir hatten schon öfter ein Musiklisting. Auch daraus kann man lernen. Allzuviel weiß ich aber nicht zu diesem Thema, da ich zum Musik machen immer einen Tracker (Soundtracker, SQ-Tracker) benutzt habe.
Dein Computer verhält sich ganz normal. Im Gegensatz zum 48k und 128k wurde der +2 nur für den englischen Markt hergestellt. In England gilt aber eine etwas andere Fernsehnorm (machen die denn gar nichts wie wir? Fahren auf der falschen Seite, benutzen riesige Stromstecker...). Das ganze verträgt sich leider nicht ganz mit unseren Geräten, z.B. hat man keinen Ton am Fernseher und eben Streifen auf dem Bild. Zudem versuchen manche Fernseher das zu regulieren und verstellen sich selbst noch mehr. Die RGB-Buchse zu nutzen wäre eine Möglichkeit. Pin-Nr. 4 ist die Masse, Nr. 6 das Videosignal. Wenn Du das abgreifst, solltest Du an jedem Fernseher mit Video- oder Scartbuchse ein Superbild haben. Auf diese Art kann man auch einen Monitor (Amiga, C-64, Atari ST... kein PC-Monitor) betreiben.
Die Druckroutine habe ich schon lange versprochen bekommen. Das Problem ist, daß man vor jedem Byte und nach jedem Byte das man sendet einen Code an den zuständigen Steuerchip im MB senden muß. Um nicht jedes Programm umprogrammieren zu müssen, ist es besser den Druckerpuffer im Spectrum entsprechend zu programmieren. Sämtliche mir bekannten Textverarbeiter senden Ihre Daten über diesen Druckerpuffer. Leider ist die Routine noch nicht fertig, obwohl für einen Profi nur Sache von Minuten. Hat vielleicht ein anderer MB02+ User schon eine Lösung geschrieben?
Die Fehlermeldung beim MB02+ hängt mit dem nicht registrierten Diskettenwechsel zusammen. Es ist ja kein schlimmer Fehler, darum wurde das DOS dahingehend noch nicht geändert. Beim nächsten BS-DOS update wird er aber verschwunden sein.

Heinz Schober hat auch noch MB02+ Fragen, zu denen sich alle betroffenen Usern äußern können:
Zum allgemein interessierenden Thema "Entwicklungsgerät MB02+":
Zu diesem Objekt habe ich zwar noch eine ganze Liste Fragen zur Hard- und Software. Ich möchte aber erst noch abwarten, ob zu meinem im Augustheft dargestellten Problemen ein anderer User etwas zu sagen hat, bzw. daß sich überhaupt irgend ein Anwender zu seinen Erfahrungen zum MB02+ äußert, die er bei der Anwendung des Gerätes gemacht hat.
Nur eines: Wie ich im Augustheft S.6 beschrieb, verträgt mein MB02+ keinerlei Verlängerung zwischen sich und dem Computer. Weder in Form eines Interfaces (z.B. Joystick-Interface) noch einer nackten Busverlängerung von 3cm Länge.
Es muß aber doch möglich sein, wie es auch bei anderen Floppy-Interfaces möglich ist, etwas dazwischen einfügen zu können (das ein spezielles Interface, z.B. das Videoface aus technischen Gründen sich nicht mit dem MB02+ verträgt, ist wohl eine ganz andere Sache). Thomas wies in seiner Ergänzung darauf hin, daß ihm so etwas von vielen anderen MB02+ Usern, die er kennt, nicht bekannt ist. Ich muß somit schlußfolgern, daß es sich bei meinem Gerät um eines handelt, das einer "Nachbesserung" bedarf, da es nicht in den Anwendungsbereich, wofür es ausgeliefert wurde (bei mir der Spectrum+) erwartungsgemäß funktioniert.
Hier bitte ich Thomas, den Weg einzuleiten, was hier zu tun ist. Denn etwa das Zuschicken des Gerätes zum Hersteller bei den ungewissen Bestimmungen und Verhältnissen mit dem Land des Herstellers halte ich nicht für ratsam.
Mit vielen Gräßen, Dank und Bitte um Mithilfe!
Heinz

Hallo Heinz,
vorab gesagt halte ich die Aussage "Entwicklungsgerät" für etwas übertrieben. Sicherlich werden noch Verbesserungen gemacht, aber wohl nur im Software- und nicht mehr im Hardwarebereich. Wie lange hat denn das +D gebraucht, bis es diesen Softwaresupport erreicht hatte? Jahre! Und das zu einer Zeit, in der der Spectrum in aller Munde war. Dagegen geht es beim MB02+ recht flott. Wie bei jeder Fertigungsreihe kann es auch beim MB02+ Einzelfälle geben, in denen trotz aller Tests etwas Fehlerhaftes übersehen wurde. In diesem Falle kann man das Gerät zurück an uns schicken und wir werden das Gerät bei unserem nächsten Tschechei-Besuch zur Nachbesserung einreichen. Allerdings ist der nächste längere Aufenthalt erst wieder im Frühjahr geplant. Es wird also einige Monate dauern.
Es kann aber durchaus noch andere Gründe für die Schwierigkeiten von Heinz geben. Ich werde erstmal von Herstellerseite klären lassen, ob die Ausführung für 48k und 128k nicht die gleiche ist. Wenn man sich das beste Interface leistet, kann man die Leistung noch mehr steigern, verwendet man auch den besten Rechner. Dieser ist nach meiner Meinung der (graue) +2. Da sind Joystickports eingebaut und das Problem mit dem Interface ist gelöst, weil man keins mehr braucht. Aber natürlich muß die Fehlerursache geklärt sein. Liegt es am Speicher (Heinz hat eine 384k Version, die meisten anderen eine 128k Version)? Macht Heinz einen Bedienungsfehler (das MB02+ ist batteriegepuffert. Falsche Einstellungen bleiben auch nach ausschalten des Gerätes im Speicher. Am besten neubooten und immer darauf achten: 48k Reset durch NMI und "R", 128k Reset durch NMI und "E". Nicht verwechseln, dies gab bei Norbert Opitz Probleme. Wir werden in nächster Zeit über die Lösung dieser MB02+ Probleme berichten. Vielleicht melden sich auch andere User zu Wort.

Hallo Thomas, hallo Fred!
Die Serie "Back to Basic" ist gut. Es hilft demjenigen, der Basic nicht kennt. Denn es macht auch Spaß selbst ein Programm zu erstellen und sei es noch so kurz, anstatt nur fertige Programme zu nutzen.
Thomas, wo hast Du den verrückten Specci bis jetzt versteckt. Mit 256 Farben (schön wär's, wie wird die letzte 7/8 Zeile genutzt...kicher kicher), Doppelstereo (nee,nee), doppelte Taktfrequenz (nur zu) und erst die Schallplatten als Speichermedium, da nimmst Du wohl Wachsplatten (nun ist aber genug!!!). Na schön, Spaß muß sein! Nur weiter so und tschäß
Norbert Opitz

Hehe, da hat uns einer voll erwischt und mit unserem eigenen Humor veräppelt. Aber wir schlagen zurück:
Den Super-Spectrum werde ich weiterhin verstecken, damit SINTECH erstmal die ganzen anderen Speccies verkaufen kann (so machen es die PC-Riesen ja auch). Im übrigen nehmen wir keine Wachsplatten, sondern aus Schokolade, manchmal mit Keks dazwischen. Das ist leichter zu entsorgen.

Giogio Napolitano hat sich den Blast-Compiler gekauft.
Leider ist der Blast Compiler nur 40x schneller als Basic. Ich hatte mal einen italienischen Compiler, der 100x schneller war. Welches ist den der schnellste und beste Compiler?

Unserer Meinung nach ist Uschi der beste und zudem PD. Leider habe ich diese Ausgabe der Happy Computer nicht mehr, um genau nachzuschauen. Wer hat dem armen Giorgio noch einen guten Compiler mit Anleitung? Die Adresse: Giorgio Napolitano, Metzgerstr. 33, 73033 Göppingen. Er hat einen +2A Rechner mit Opus Discovery 180k.

Hallo Thomas!!

...

Zweitens bitte ich Dich, mir meine beiden Cassetten möglichst bald zurück zu senden, da ich bereits an der Fertigstellung neuer Artikel für die Clubzeitung arbeite. Ich will Dich mit neuen Artikeln ja nicht warten lassen. Solltest Du immer noch nach Programmen suchen, die Du mir darauf kopieren kannst, dann wäre ich Dir sehr dankbar für die beiden nachfolgend aufgeführten Programme:
Dizzy 9 - Last Will Dizzy
Dizzy 10 - Journez to Russia
Du hattest mir die Programme schon einmal kopiert, leider hat jedoch mein alter Rekorder das Band gefressen. Vielleicht bist Du nochmal so gut. Vielen Dank schon jetzt.
Und nun noch eine kurze Anmerkung wegen des künftigen Datenträgers beim Clubinfo. Bitte schicke mir die Tapeversion. Ich habe nämlich schon ein Diskettensystem (Viscount) das leider nicht kompatibel ist zu den anderen Systemen und ein zweites will ich mir nicht zulegen. Vielen Dank für Dein Verständnis.
Mit spectralen Gräßen *Harald R. Lack*

Hallo Harald,
die Tapes sind ja schon wieder bei Dir. Ich möchte darauf hinweisen, das ich in der Regel Datenträger wieder neu bespielt zurücksende. Auf diese Art geben wir einen Anreiz, uns die Texte doch auf einem Datenträger einzusenden, was in jedem Fall eine Erleichterung ist. Sicherlich, ich habe nicht immer Zeit um das auch wirklich termingerecht zu erledigen und das Rückporto ist oft höher als der Wert des Datenträgers, aber so bleiben wir auf alle Fälle in Kontakt und der Specci bekommt neues Futter. Bei so vielen Beiträgen, die Harald einsendet, kann es schon vorkommen, das mir die Programme ausgehen, wer also Programmwünsche beifügt, bekommt diese in der Regel auch.

Peter Rennefeld äußert sich zu Fragen meinerseits bezüglich der Legalität des Vertriebs eines neuen Interfaces und anderen Fragen im Info:
Hallo Thomas !
Zuerst nochmal herzlichen Dank für das Treffen,daß wirklich gut gelungen war. Zu Deiner Frage betreffs der CE Norm habe ich ein paar Infos finden können:
Bauteile, Baugruppen oder Fertiggeräte, die als Neugeräte verkauft werden sollen, sowie jedes andere Produkt; vollkommen gleich, was es ist (Kondome, Zeitungen, Nudeln oder Trittleitern) müssen, wenn sie in der EG verkauft werden sollen, die jeweils für dieses Produkt gültigen Normen der EG erfüllen. Logischerweise sind das für Elektroteile Andere als für Lebensmittel. Wenn du als Verkäufer also der Meinung bist, diese Bedingungen zu erfüllen, so kannst du ein CE-Zeichen draufkleben und das Teil verkaufen. Das gilt für jedes Teil, ganz egal ob aus England, Russland oder vom Mars. Zuwiderhandlungen werden streng geandet. Diesbezüglich gibt es eigentlich zwei besonders wichtige Normen:
<u>VDE 0100 - Sicherheits und Schutzbestimmungen für Elektrogeräte</u>
Die sollten kein Problem sein, da unsere Rechner ja seit eh und je nur mit Trafos betrieben werden dürfen, welche für Kinderspielzeug zugelassen sind. Die innerhalb der Rechner noch messbare Spannung kann einem normalen Menschen nicht gefährlich werden und genau das ist dabei wichtig.
<u>EMV-Elektromagnetische Verträglichkeit</u>
Hier liegt seit einiger Zeit der Hase im Pfeffer - theoretisch muss jedes Elektrogerät einer Bauartprüfung unterzogen werden, um nachzuweisen, daß eine Störstrahlung weder vom Gerät ausgeht, noch dieses Gerät von einer Störstrahlung beeinflußt werden kann. Diese Prüfung kostet erstens ein Heidengeld und würde uns nur zu der Erkenntniss verhelfen, daß unsere Rechner jedes Funkgerät lahmlegen können, welches im direkten Umkreis betrieben wird (Lach nicht - ist mir im DRK schon passiert !). Damit dürfte klar sein, daß jeder Versuch, ein Teil als Neuteil zu verkaufen vollkommen aussichtslos ist und Dich nur in Teufels Küche bringt, wenn irgendwer darüber stolpert. Du müßtest die entsprechenden Prüfungen VORHER machen lassen und bezahlen (2000-6000 DM) und die Kosten auf Deine Kunden umlegen. Und wer kann sich dann noch ein solches Interface leisten? Ich würde an Deiner Stelle nichts riskieren und folgendes formulieren:

"Ein Verkauf der folgenden Geräte ist aus rechtlichen Gründen durch die Firma Sintech nicht möglich. Aber ich biete jedem Interessiertem an, ihm das Gerät seiner Wahl auf eigenes Risiko und eigene Kosten zu besorgen. Eine Quittung kann daher nur auf den Empfang des Betrages zum Zweck der Bezahlung des Gerätes beim Hersteller ausgestellt werden." -Anschließend die Liste der Geräte. Damit bist du lediglich der Vermittler zwischen dem Hersteller und dem Endkunden und nicht der eigentliche Verkäufer. Auch wenn Du die entsprechenden Teile schon im Dutzend im Keller haben solltest. Ich weiß nicht genau, ob diese Formulierung ausreicht, da Du als "selbstständiger Geschäftsmann" etwas härteren Gesetzen unterliegst, als ich als Privatmann, aber auf irgendetwas anderes würde ich mich gar nicht mehr einlassen. Die entsprechenden Gesetze sind MIR zumindest einfach zu hart. Ich lege keinen Wert darauf, nur weil ich jemandem einen Gefallen tun wollte, etliche Tausender loszuwerden, wenn jemand anders ein echter Bürokrat ist und mich angeschissen hat (entschuldige die Formulierung - ich rege mich über solche vollkommen bescheuerten Gesetze einfach auf!). Angeblich gibt es noch mehr Infos bei der jeweiligen IHK. Wenn Du Dich genügend schlau gemacht hast, um da durchzublicken, kannst du ja mal einen Artikel darüber schreiben.

So - jetzt mal zur letzten SUC-Session:

Selbstverständlich möchte ich meine Disketten im +D Format. Zu der Fusion und den damit entstehenden Problemen sage ich nur: Der Mensch wächst mit seinen Aufgaben! Ihr werdet die Probleme, wenn es den welche gibt, sicherlich lösen können.

Haralds Aussagen zu den Leuten, die sich nicht trauen, mal etwas zu schreiben, ist vollkommen richtig. Wenn man erst mal merkt, daß es Dinge gibt, die Andere interressieren, so kann man auch darüber schreiben und als Rückeffekt beginnt man sich selbst über das, was man schreiben will noch genauer zu informieren. Nur diese Hemmschwelle muß erstmal überschritten werden. Und Fehler sind bei uns wohl hier und da unvermeidbar, können aber nur aus der Welt geräumt werden, wenn man drüber spricht. Unser französischer Kollege könnte einen alten und verstaubten Bus am Rechner haben, oder seine Disketten sind fehlerhaft (entweder lange gelagert oder in die Nähe eines Magnetfeldes gekommen). Mit dem Programm "The Copier" kann man auch (und noch nicht mal schlecht) mit nur einem Laufwerk kopieren.

Kollege Adolf hat ja eine Menge Fragen - mal sehen, was ich beantworten kann: Wie auch weiter oben schon beschrieben deuten unerklärliche und plötzlich mitten im Programmlauf auftretende Abstürze oft auf einen verschmutzten Bus hin. Ich selbst habe vor Jahren, als ich noch völlig laienhaft war, was die Hardware angeht, einen Rechner wegeschickt und sinngemäß folgenden Rechnungstext bekommen:

Bus gesäubert und von Haarrißen befreit, Rechner getestet - 60 DM

Heute würde ich bei diesem Preis denjenigen auf seinen Geisteszustand untersuchen lassen! Ich verlange für eine so kleine Reparatur mitsamt Porto 25 DM (mit einpacken und versenden des Rechners etwa 1-1,5 Stunden Aufwand). Solange der Bus in Ordnung ist, und die Geräte einwandfrei funktionieren, habe ich nur sehr wenig Abstürze erlebt. Gerade das Plus D ist sehr sicher im Umgang mit Daten und Programmen. Ich arbeite seit vier oder fünf Jahren damit und kann mir nichts besseres wünschen (das MB-02 kenne ich nicht!). Frust sollte also beim Arbeiten am Speccy nicht vorkommen. Höchstens dann, wenn die von Dir schon angesprochene und wirklich weit verbreitete STÜMPERHAFTE Software zum Einsatz kommt - Bei einigen (nicht nur älteren) Spielen ist mir schon aufgefallen, daß das Bild auf der Verpackung und der Text dazu in krassem Widerspruch zu dem steht, was dann auf dem Bildschirm auftaucht. Schaltplan und Bestückungslayout für den 48er sind bereits auf dem Weg zu dem Kollegen, oder schon angekommen. Nach meinem Wissen gibt es keinen Plan zum 128er oder +2/+2A-B/+3. Es soll einige ausgelesene Teilpläne geben - aber ich habe, trotz längerer Suche noch nichts derartiges gesehen. Ich denke, alle Bastler würden es begrüßen, wenn solche Pläne publik würden. Im Plus D ist an der 9V Spannungsleitung ein 7805 angeschlossen, der ohne weiteres auch 15V vertragen würde, da er am Gehäuse wie an einem Kühlkörper angeschraubt ist. Im alten Speccy liegt die vom Netzteil kommende Leitung direkt am Bus und da die alten Netzteile etwa 11-12 V liefern, ist diese Spannung auch an dem entsprechenden Kontakt vorhanden. So betrachtet kommt die 12V Leitung beim Umbau eines +2A-B dem alten Zustand am nächsten.

Zum guten Schluß einen Gruß an den Kollegen: Ich empfinde Fragen nicht als quälend, sondern als motivierend, da wo ich antworten kann,dies auch zu tun. Und ich möchte wetten, daß auch ein "unbedarfter Anfänger" vieleicht mal etwas beitragen kann - vielleicht in Form einer Programmbeschreibung oder einer Frage, deren Antwort auch anderenhilft.

Gruß an PoP: Gute Tastaturfolien sind noch lieferbar und ich würde auch versuchen, seinen

128er zu reparieren. Jetzt noch etwas in eigener Sache: Ich habe gerade ein Haus gekauft und muß dieses noch renovieren. Dadurch kommt es natürlich zu Verzögerungen bei der Abwicklung von Reparaturen oder Wünschen an die Bibliothek - aber alles wird bearbeitet! Die Bastelecke für Notfälle (wie den von PoP) ist weiterhin vorhanden und wird helfen, wo es geht. Sobald alles klar ist und ich in mein Haus eingezogen bin, werde ich auch die Adresse und Telefonnummer mitteilen. Bis dahin schreibt bitte an die alte Adresse.
Also bis bald in alter Frische P.C.R

Der Dank geht sicher auch im Namen vieler User an Peter, der sich wirklich Mühe gemacht hat und mit diesem Brief auch kopierte Zeitungsinformationen zum Thema CE-Zeichen mitsandte. Nun wißt ihr also, warum das MB02+ nicht zum offiziellen MB02+ Programm gehört und auch das PROFACE wird dann wohl nur noch auf der von Peter beschriebenen Basis besorgt. Verlierer solcher unsinnigen Gesetzgebungen sind immer die User, oder die kleinen Händler, die solche wahnsinnigen Summen für Prüfungen nicht aufbringen können. Ein Problem mit dem Proface wird es trotzdem nicht geben. Auch als Geschäftsmann habe ich ein Privatleben und in diesem kann ich für andere Leute Computerteile besorgen.
Glücklicherweise hat Peter diesen Text auf Diskette mitgeschickt, sonst wäre das Info etwas später herausgekommen.
Im übrigen konnten wir in England einmal Service-Unterlagen zu verschiedenen Sinclair-Rechnern erwerben. Ein Unternehmen wirbt immer noch damit, für sämtliche Rechner Service-Unterlagen zu haben. Die Adresse: TIS, 76 Church Street, Larkhall, ML9 1HE, Great Britain.

Hallo liebe Spectrum-Freunde,
ja, ich weiß, ich habe doch versprochen, die Schachecke zu machen. Es wird noch ein bißchen dauern. Ich hatte, nachdem ich mit Thomas gesprochen habe, daß riesige Pech, daß mein Spectrum 128 auf einige Tastendrücke bei dem Programm DTP (Wordmaster) nicht mehr richtig ging. Es war notwendig, meine Ersatz Spectrums, alles durchwegs 128er, einzusetzen. Doch alle hatten Defekte. Ich sandte somit <u>vier</u> Spectrum-Platinen Jean zu. Fazit: Ich war <u>drei</u> volle Monate ohne Spectrum da. Inzwischen habe ich einen von Peter Rennefeld umgebauten 2A abgekauft. Ich hoffe, daß Jean mir bald eine Platine zurücksendet, um die Schachecke "starten" zu können. Oder einen umgebauten 2A, diesen zum Umbau habe ich ihm bereits im Dezember 1996 zugesandt (vieleicht bekomme ich ihn als Weihnachtsgeschenk). Nur zwischen Heiligabend und Neujahr werde ich wahrscheinlich nicht zuhause sein.
Apropos, Schach. In diesem Turnier werden folgende Programme eingesetzt: Spectrum Chess (identisch Voice Chess) von Artic Computing, Chess The Turk von OCP, PSION Chess, The Chessplayer von Quicksilva, Cyrus Is Chess von Intelligent Software und last not least Colossus Chess 4.0. Ein Aufruf noch: Ich bräuchte für das Turnier noch Super Chess 3.0 oder besser noch 3.5 von CP Software. Auch gab es mal das Programm Psi Chess, <u>nicht zu verwechseln</u> mit PSION Chess. Das Psi Chess hatte, wie auch Colossus Chess die Möglichkeit der dreidimensionalen Darstellung. Chess Tutor von Artic Computing setzte ich nicht ein, da er nur 3 Spielstärken hat, und der in der höchsten Spielstufe ganz leicht zu besiegen ist. Er heißt nicht umsonst Tutor.
Ich habe Dir schon mal eine Postkarte zugesandt, auf dem geschrieben stand, welchses Discinterface ich verwende. Zu Sicherheit nochmal: Eine Opus mit 2 x 720K-Laufwerken, und ein +D mit einem Laufwerk. Ich bevorzuge also die Opus, aber es macht nichts aus, wenn die Coverdisk für das +D ist. Eine zweite Computerstation befindet sich im Aufbau.
Gefreut habe ich, daß sich Ex-Mitglied Karl-Heinz Meander sich im letzten Info mal wieder gemeldet hat. Von ihm habe ich mal eine deutsche Anleitung für das +D bekommen. Apropos, deutsch. Ich habe auch eine deutsche Anleitung für die AMX-Mouse - für alle, die mit Englisch auf "Kriegsfuß" stehen.
So, das soll es mal für heute sein...
Rupert Hoffmann

Hallo Rupert,
ich hatte schon befürchtet, Du hättest die Schachecke vergessen. Es ist in diesem Fall genauso, wie Peter im Brief zuvor beschrieb. Du warst vorher ein

relativ passives Mitglied. Durch Zufall habe ich von Deiner Schachbegeisterung erfahren und schon ist eine Schachecke entstanden. Als erster Teil der Schachecke werden wir nächsten Monat den Programmtest von Dir abdrucken. Danach sollte der Wettbewerb folgen, wobei immer zwei Programme gegeneinander antreten sollten. Der Gewinner ist Champion und bleibt das solange, bis ein anderer es schlägt. Hier sind auch die anderen Leser gefragt. Wer hat noch Schachprogramme, die gegen den Champion antreten könnten? Wird es neue Schachprogramme geben? Sicherlich ist nicht jeder ein Schachfan, aber Rupert wird die Schachecke sicherlich für jedermann interessant gestalten. Die defekten Spectrum-Platinen sind ein Thema für sich. Es gibt leider viel zu wenig Leute, die Spectrums reparieren können. Die wenigen die es tun sind völlig überlastet. Dennoch sollte jetzt nicht jeder selbst Hand anlegen, sondern eher Geduld haben. Die gravierendsten Defekte entstehen oft durch Selbstreparierungsversuche von Leuten die sich zuwenig mit der Hardware auskennnen.

Stefan Ballerstaller fragt:

Gibt es einen Cheat (oder Poke) zu TOTAL RECALL?

Wer kann helfen, ich habe (noch) nichts gefunden.

NEWS IN KÜRZE

NEUER SPECCY
In Russland (wo sonst) soll ein neuer Specci-kompatibler Rechner gebaut werden. Dieser Rechner soll zu allen vorigen Modellen kompatibel sein, inklusive Scorpion und Pentagon. Ob's wieder ein Plexiglas-Rechner wird? Mal sehen.

GENERAL SOUND
Ein Konkurrent zum SINTECH-Projekt SDA-4 soll das GS-Interface werden. Es soll in Petersburg gebaut werden und genau wie das SDA-4 AMIGA-Samples abspielen können. Dieses Interface ist auch der Grund, warum 8-Bit-Company ihre Pläne für das MB-Soundface nicht verwirklichte. Man will erst die weitere Entwicklung abwarten um zu sehen, welcher Sound-Standard sich durchsetzt. Was bleibt dem User derweil? Warten!

CLASSIX 4-MONATLICH
Nach Alchnews hat nun auch das Retro-Spectrum-Magazin CLASSIX annonciert, in Zukunft nur noch 3 mal im Jahr zu erscheinen. Der Grund ist hier die stressige Lage des Herausgebers, der sich mit Beruf und Magazin überfordert fühlt. Sicherlich die beste Lösung gegenüber einem herausbringen eines unsauber gemachten Heftes oder des vollständigen Verschwinden des Mags.

ZLINCOM 97
Nach dem Erfolg im letzten Jahr, wird die ZLINCOM in Tschechien dieses Jahr wiederholt. Veranstalter ist erneut der Hersteller des MB02+, 8Bit Company. Hier will man dann den neuen Grafikmodus des MB02+ (MultiTech) sowie den Musikstandard GS samt Karte vorstellen. Wer sich die ca. 900 km Reise von Stuttgart aus zutraut, kann von uns gern genaue Beschreibung bekommen. Durch die Terminlegung auf den 20/21.12.97 ist es uns leider unmöglich, das Treffen selbst zu besuchen.

ALCHEMIST IM NET
Alchemist hat eine neue Internet-Adresse: www.alchemist.clara.net

AH, AH
Ägypten heißt das neue Land der unbekannten Spectrum-Möglichkeiten. Glaubt man ersten Berichten, ist der Spectrum dort die Nummer eins. Vor Besuchen der Spectrum-Treffen im Nildelta warnt das Außenministerium.

NEWS IN KÜRZE

RESOURCE DIRECTORY
In Format, Oktober-Ausgabe, erschien wieder die alljährliche Liste aller Spectrum-Services, mit Angabe der Produkte und Ankündigungen von Neuerscheinungen.

ALTERNATIVE SOFTWARE ABGEBRANNT
Im Lager der Firma Altenative Software gab es einen Großbrand, bei dem unter anderem sämtliche Spectrum-Software Bestände verbrannten. Für uns bedeutet dies, das die günstige Software (für 1,50) in Zukunft nicht mehr erhältlich sein wird. Selbstverständlich haben wir noch bei SINTECH Bestände, die wir solang wie möglich noch zum alten Preis hergeben. Eine genaue Bestandsliste wird hier im Info erscheinen.

ALCHEMIST KAUFT RECHTE
Alchemist Software hat nun auch die Rechte an sämtlicher LERM Spectrum-Software erhalten. LERM war hauptsächlich für gute Diskettenutilities bekannt, die jetzt wohl nochmal durch ALCHEMIST aufgelegt und vertrieben werden.

NSSS SCHLECHTER BESUCHT
In England fand auch diesen Herbst wieder die "Northern SAM & Spectrum Show", kurz NSSS, statt. Dieses mal waren die Besucherzahlen nicht so gut wie die vorherigen 3 mal. Hauptsächlich wird dies mit der relativ kurzen Ankündigungszeit und einem Artikel in FORMAT in Verbindung gebracht, in dem stand das die NSSS nicht mehr stattfinden wird weil Allan Clarkson sie nicht mehr organisieren wird. Das neue Organisationsteam war aber nicht sonderlich enttäuscht, sondern zuversichtlich, daß das nächste Treffen besser wird. Darum wurde auch schon ein Termin genannt: Samstag, 21. Februar 1998.

Das SUC-Treffen der Spectrum-User

Groß war es angekündigt, der SUC, der SPC und die SGG wie auch die Zeitschrift QL-Today hatten darauf hingewiesen und auch von unserer Seite gab es noch extra Aktionen wie eine Aussendung an 60 SINTECH-Kunden, die keine SUC-Mitglieder sind.

Fred ist noch nicht ganz wach

Nehmen wir das negativste vorab: Trotz dieser Aufwendungen fanden sich nur 25 User auf unserem Treffen ein, was zwar Erfolg genug ist um die Veranstaltung zu wiederholen, aber etwas wenig ist wenn wir vergleichen welchen Aufwand wir hatten. Am allermeisten bin ich persönlich von Wolfgang Haller, dem Clubleiter des SPC enttäuscht. Ich hoffe das wird jetzt am Rhein nicht als Stichelei aufgefasst, aber wenn der Vertreter von 120 Mitgliedern seines Clubs es sich nicht einrichten kann, ein deutsches Spectrum-Treffen zu besuchen, ist das enttäuschend, was nicht heißt, das man nicht Verständnis für den berufstätigen Familienvater haben kann, der immerhin seinen Club ganz allein leitet. Es war eben einfach schade, den einen wie Wolfgang vermißt man immer, eine solche rheinische Frohnatur kann jedes Treffen aufwerten. Ich hoffe ich bin richtig verstanden worden.

Kommen wir zu den durchweg positiven Erkenntnissen. Drei tapfere Spec-Chums waren schon am Vortag mit dem Aufbau beschäftigt, nämlich Norbert Opitz als erster Besucher, Fred Dürkes, der Organisator und meinereiner, als Clubleiter des SUC. Schon da hatte sich das Treffen voll gelohnt, den wir drei hatten viel Spaß, planten alles schön, tauschten Neuigkeiten aus und machten gegen später Sindelfingens Stadtkern unsicher. Die Schilder die wir auf unseren Streifzügen

aufhängten, hat im übrigen am nächsten Tag niemand gesehen, dennoch war auch diese Aktion eine Riesengaudi die uns bestimmt noch länger im Gedächtnis bleiben wird.

Am nächsten Tag begann es zunächst ruhig. Entgegen den Befürchtungen, keiner könnte das Hotel Residence, in dem das Treffen stattfand, finden, kamen die Leute einfach etwas später, aber sie kamen. Es war keine Riesenmeute, aber immerhin wurden alle Plätze besetzt und sämtliche Tische, die als Verkaufstische für mitgebrachte Hard- und Software dienten, bogen sich unter der Last die Leszek, Peter, Jean, Ronald, Johan, Fred und ich mitbrachten. Soweit ich das beurteilen konnte, wurde auch ordentlich verkauft und nur die wenigsten Sachen wechselten nicht den Besitzer.

Es wurde viel angeboten

Dirk fand einen Specci

Allgemein war das Interesse speziell an Hardware sehr groß. Peter brachte ein LCD-Interface mit, das den Spectrum mit einem LCD-Bildschirm verbindet. Dabei handelt es sich zwar noch um einen Prototyp der noch verbessert werden muß, aber man sah, das etwas neues am Entstehen ist. SINTECH stellte das neue PROFACE (PC-Tastaturinterface, Bericht an anderer Stelle) vor, wobei gesagt werden muß das so ein Treffen nicht unbedingt mit einer Produktpräsentation verglichen werden kann. Man unterhält sich einfach und weist dabei auf die ein- oder andere Neuerung hin. Das war auch das wesentliche bei dem Treffen. Einfach mal wieder sich sehen, teils auch neue Gesichter kennenlernen und eben auch neues um den Spectrum erfahren. Es gibt viel mehr Projekte als man zunächst denkt.

Die Meute sammelte sich zum Fussballspielen

Als einer der Höhepunkte dieses Tages fand noch ein Fußballturnier auf dem Specci statt. Gespielt wurde das Programm "Emlyn Hughes International Soccer" und es fanden sich immerhin 6 mutige Teilnehmer, die sich packende Zweikämpfe lieferten. Gespielt wurde in 2 Gruppen zu 3 Spielern und für das Halbfinale konnten sich qualifizieren:

Roland gegen Fred und Martin gegen mich

Leider lief Martin die Zeit davon, so daß er im Halbfinale nicht antreten konnte und so Thomas S. nachrückte. Ausgeschieden war zu diesem Zeitpunkt bereits Norbert, der aber sicherlich bereits am üben für das nächste Jahr ist.

Fred verlor das folgende Halbfinale kläglich 7:2 und beteuerte, das er es besser könne wenn er mehr Zeit zum üben hätte. Thomas S. machte es nicht besser und verlor gar 7:1, kaufte aber dafür einen neuen Joystick bei SINTECH um ebenfalls für das nächste Jahr zu üben. Das Spiel um Platz 3 konnte Fred dann knapp im Wiederholungsspiel, nach 1:1 Hinspiel mit 3:2 über Thomas S. für sich entscheiden. Dann kam es zum alles entscheidenden Finale. Anfangs sah es so aus, als könne Roland "Bodensee-Power" Albert tatsächlich erstmals ein Spiel gegen mich gewinnen, aber es gelang mir in der zweiten Halbzeit das Spiel umzudrehen und noch knapp nach packendem Kampf 3:2 zu gewinnen. So denn, übt mal alle für das nächste Jahr.

Mittlerweile war es dann bereits nach 20.00 Uhr und die Teilnehmer bekamen Hunger, was dann auch das Signal für das Ende des Treffens war. In kleinen Gruppen bescherten die verbliebenen Spectrum-User (immerhin noch 9 Besucher) den örtlichen Lokalen zusätzliche Umsätze bis sich dann gegen 23.00 Uhr endgültig alle verstreuten und sich zum großen Teil auf die Heimreise machten.

Die Stimmung war also super wie selten auf einem Spectrum-Treffen. Man hatte richtig das Gefühl, Teil einer Gemeinschaft zu sein. Das ist es, was unter anderem den Spectrum-User unter uns ausmacht. Minderheiten halten eben zusammen. Solange solche Treffen zustande kommen, ist der Spectrum nicht tot. Mir tun nur die leid, die nicht kommen konnten, denn ihr habt echt was verpaßt.
Thomas

Eckhardt hat's gefallen

BACK TO BASIC

Teil 2

aus dem englischen von David Gwyer
Übersetzt von Stefan Ballerstaller

Hallo und willkommen zur zweiten Folge über Programmieren in Basic für den ZX Spectrum. Ich muß schon sagen, daß ich mehr als nur ein wenig enttäuscht bin über die Reaktion auf den ersten Teil. Es gab praktisch keine Antwort auf meine Bitte an die Leute, mir zu schreiben, um mir zu sagen, was sie von der Reihe halten und was sie gern sehen würden (Anmerkung: Dieses ist bezogen auf die englische Orginalfassung, aber auch für unsere Übersetzung hätten wir uns mehr Reaktionen erwünscht). Also, auf geht's Leute, wenn ihr wollt, daß sie fortgeführt wird, dann nehmt Stift und Papier und schreibt mir direkt an die Clubadresse.
Letzten Monat führte ich sehr langsam BASIC ein und stellte euch einige Befehle vor, mit denen ihr probieren konntet. Diesen Monat will ich da weitermachen und wir werden auch ein wenig Spaß haben mit Befehlen für Farben. Bis jetzt kennen wir folgende Befehle: INPUT, LET, LIST, NEW, PRINT, RUN. Ich besprach das Prinzip von Variablen und wie man sie verwenden kann. Auch Zeilennummern wurden behandelt. O.K., ihr wißt also, wie man Informationen auf den Bildschirm schreibt. Aber noch habt ihr keine Wahlmöglichkeit, wo auf dem Bildschirm sie stehen soll. Der Computer (ein gleichgültiger Kerl) geht davon aus, daß es euch egal ist, wo sie plaziert ist und schreibt daher jede neue Information an den Anfang der nächsten Zeile, außer wenn ihr natürlich den Strichpunkt oder das Komma verwendet, um Anweisungen auseinanderzuhalten (wie letzten Monat beschrieben). Es wäre doch schön, könnte man seine Informationen überall auf dem Bildschirm hinschreiben. Dies geht auch und zwar mit dem Befehl AT. Tippt dieses Beispiel ein:

```
PRINT at 3,2;"Hallo, ich stehe an
Position 3,2"
```

Es erscheint eure Aussage in der dritten Zeile von oben und zwei Leerräume eingerückt. Versucht, verschiedene Werte und Botschaften einzugeben. Wenn ihr einen Wert nehmt, der außerhalb des Bildschirmbereichs liegt, wird euch der Computer eine Fehlermeldung liefern. Sollte eure Nachricht rechts aus dem Bild gehen, wird sie in der Zeile darunter fortgesetzt. Wie ihr sicher bemerkt habt, wird der Befehl AT zusammen mit PRINT verwendet. Er kann nicht allein stehen, es hätte also keinen Sinn, ihn ohne etwas stehen zu lassen. Nun ist es recht langweilig, immer die selben zwei Farben zu benutzen, deshalb laßt uns einen Schuß Farbe in unsere Programme einsetzen. Es gibt drei verschiedene Befehle, um die Farbe auf dem Bildschirm zu ändern. Erstens, den INK-Befehl. Er ändert die Farbe im Vordergrund des Bildes, d.h. jeden Textes, der geschrieben wird. Es gibt insgesamt acht Farben, die auf dem ZX Spectrum

möglich sind und diese sollten, wenn ihr keinen +3 habt, auf den Tasten 0-7 aufgetragen sein. Die Zahl der Taste entspricht der Zahl, mit der Computer die Farbe erkennt. So ist z.B. die Farbe 3 magentarot, 6 ist gelb usw. Tippt dieses kleine Programm ein:

```
10 INK 6: PRINT "Dies ist die Farbe 6
   , oder gelb."
20 INK 2: PRINT "Dies ist die Farbe 2
   , oder rot."
```

Auf dem Bildschirm sollten nun zwei Sätze stehen, in zwei verschiedenen Farben statt nur des schwarzen Texts. Falls ihr nun auch die Hintergrundfarbe ändern wollt, verwendet ihr den Befehl PAPER. Gebt ein:

```
10 INK 7
20 PAPER 1
30 PRINT "Dies ist weißer Text auf
   blauem Hintergrund."
```

Das Ergebnis ist wie erwartet, weißer Text auf blauem Grund. Wenn ihr die gewählte Hintergrundfarbe für den gesamten Bildschirm braucht, dann nehmt CLS her. Dadurch wird der gesamte Text des Bildschirms gelöscht, nur die Farbe des Hintergrunds bleibt bestehen. Tippt also CLS und der Bildschirm wird in einer anderen Farbe erscheinen (wahrscheinlich blau, wie zuvor definiert, falls ihr es nicht verändert habt).

Der letzte Befehl für heute, um Farben zu ändern, ist BORDER. Ihr dürftet bemerkt haben, daß als ihr den CLS-Befehl eingegeben hattet, er eine weiße Umrandung zurückgelassen hat. Diese Farbe könnt ihr zu einer der acht vorhandenen ändern, sonst aber nichts weiter, ich meine, daß ihr nicht darauf schreiben könnt. Ihr werdet darauf beschränkt, nur die Farbe ändern zu können. Haut dies rein (nicht wörtlich zu nehmen):

```
BORDER 4
```

Und schon habt ihr einen hübschen gelben Rand um euren blauen Bildschirm. Bevor ihr jetzt weitermacht, nehmt euch die Zeit und kombiniert die Farben für Text, Hintergrund und Rand und seht, was ihr so dabei herausbringt. Ihr könntet z.B. bei folgendem landen:

```
10 INK 7:PAPER 1:BORDER 1:CLS
20 PRINT AT 5,5;"Dies ist schon
   etwas anders!!"
```

Nun lassen wir mal die Farben kurz beiseite und schauen uns einige Tricks an, die man mit anderen Befehlen in Programmen anstellen kann. Stellt euch ein Programm vor, in dem ein einfacher Trick vollführt wird, z.B. daß ihr das Alter einer Vielzahl von Leuten wissen wollt (ganz schön frech!!). So könntet ihr das machen:

```
10 LET a$="Ihr Alter ist "
20 LET b$="Geben Sie bitte ihr Alter
ein,und drücken Sie Enter."
30 INPUT (b$);Alter
40 PRINT a$;Alter
```

Dies würde ja wunderbar klappen, aber um von all diesen Leuten das Alter zu erfahren, müsstet ihr für jeden einzelnen den Befehl RUN verwenden. Ein Weg, dieses Problem zu umgehen, ist GOTO. Wenn der Computer diesen Befehl benutzt, springt er zu der von euch bestimmten Zeile. Um das letzte Programm zu ändern sollte eine neue Zeile genügen. Gebt ein:

```
50 GOTO 10
```

Da habt ihr es, das Problem ist gelöst. Das Programm befindet sich nun in einer fortwährenden Schleife, bis ihr Space drückt. Übrigens könnt ihr RUN statt GOTO im letzten Beispiel hernehmen, doch wird für gewöhnlich von Programmierern GOTO benutzt. Eine weitere Möglichkeit, das Programm von allein laufen zu lassen und das mit einer bestimmten Zahl von Wiederholungen, sind FOR, TO und NEXT als Motor für die Schleife. Folgendes Programm ist dasselbe wie vorhin, aber mit den drei neuen Befehlen:

```
10 FOR a=1 TO 10
20 LET a$="Mein Alter ist "
30 LET b$="Geben Sie bitte Ihr Alter
   ein und drücken Sie Enter"
40 INPUT (b$);Alter
50 PRINT a$;Alter
60 NEXT a
```

Das Ganze funktioniert so, daß ein Teil des Programms so oft wie in Zeile 10 definiert wiederholt wird. Ihr müßt nur sicherstellen, daß der Programmteil, der die Schleife sein soll, zwischen FOR und NEXT steht. Das Programm wird sich zehn Mal wiederholen und dann aufhören. O.K., bis jetzt haben wir schon einige Befehle vorgestellt, in vorsichtigem Tempo. Diesen Monat werde ich keine neuen Befehle mehr einführen, aber schauen wir doch mal, was wir mit dem eben Gelernten anfangen können. Die drei folgenden Beispiele sind zwar nicht gerade geistig hochgestochen, geben aber eine Vorstellung davon, wie ihr eure eigenen

Programme und Routinen schreiben könnt.

Beispiel 1: Dieses Programm bittet euch, den Bildschirm in Farben eurer Wahl zu gestalten. Ihr werdet aufgefordert, INK, PAPER und BORDER zu bestimmen.

```
10 INPUT "Geben Sie eine Farbe für
   INK ein (0-7)>";a
20 INPUT "Geben Sie eine Farbe für
   PAPER ein (0-7)>";b
30 INPUT "Geben Sie eine Farbe für
   BORDER ein (0-7)>";c
40 INK a:PAPER b:BORDER c:CLS
50 PRINT AT 0,0;"Danke, das
   Programm ist beendet."
```

Beispiel 2: Dieses Programm zeigt euch, wie man einfache Effekte mit den Bildschirmfarben macht. Beachtet, daß dieses Programm eine sogenannte eingebettete Schleife benutzt, d.h. eine Schleife innerhalb einer anderen. Das Programm läuft 50 Mal.

```
10 FOR a=1 TO 50
20 FOR b=0 TO 7
30 INK b:BORDER b:PRINT  "Sehen Sie
   sich all diese hübschen Farben
   an ";
40 NEXT b
50 NEXT a
```

Beispiel 3: Zum Schluß dieses kleine Programm, das einen hübschen Bordereffekt erzeugt. Versucht, die Borderfarben verschiedenartig zu kombinieren und seht, was passiert.

```
10 BORDER 1: BORDER 2: BORDER 4:
   BORDER 1: BORDER 7: BORDER  5:
   BORDER 3
20 GOTO 10
```

Bevor ich euch jetzt verlasse, sei gesagt, daß J. Robertson aus Devon mir geschrieben hat und wegen eines Problems fragte, das er mit dem Artikel vom letzten Monat hatte. Es ging dabei um die zwei Variablen 'hats' und 'x'. Ihm war nicht klar, welche Werte für die Variablen nötig sind. Nun, es macht wenig aus, welche Werte Du verwendest, solange Du sie definierst mitels des LET-Befehls. Mache es so:

```
10 LET x=5
20 LET hats=19
30 LET hats=x+65
40 PRINT hats
```

Wenn nun Zeile 30 ausgeführt wird, wird 'hats' den Wert von x plus 65 haben und den momentanen Wert von 'hats' überschreiben (er war 19 und wird nun 70). Ich hoffe, Dein Problem ist gelöst. In Ordnung, Leute, so viel für diesen Monat. Ich hoffe, es hat euch gefallen und vergesst nicht, daß diese Reihe EUCH braucht! Also schreibt mir mal. Wir sehen uns nächsten Monat zu einer weiteren aufregenden Ausgabe wieder. Macht's gut und ciao..

Die PIUS D - ECKE
Teil 6

Liebe PLUS D Freunde,
es ist immer wieder grausam. Wenn ich einen Teil der +D Ecke fertig habe, bin ich immer viel zu träge den nächsten anzufangen. Vielleicht sollte ich gleich mit drei oder vier Teilen anfangen? Vierteilen? Nein, ich lasse mich nicht vierteilen und deshalb werde ich ganz einfach mal mit dem 6. Teil weitermachen. Was ich dieses mal für Euch habe? Nun, offen gestanden weiß ich das selber noch nicht so genau.
Habe ich Euch eigentlich schon erzählt, daß ich neulich eine Amstrad FD-1 Floppy (3") an das +D angeschlossen habe? Wofür das gut sein soll? Weiß ich auch nicht, aber auf jeden Fall funktioniert es. Die 3" Disketten werden pro Seite auf 180 Kbyte formatiert. 180 Kbyte pro Seite? Ich denke gerade darüber nach ob meine CF2 3" Disketten nun ein- oder zweiseitig sind. Also, sie sind schon zweiseitig. Aber nur für Einzelkopf-Laufwerke. Das heißt, um die andere Seite benutzen zu können, muß man die Disk umdrehen und ins Laufwerk schieben. So eine Disk muß man dann auch logischerweise 2 mal formatieren. Im Plus D Config Programm wird man nun gefragt ob man ein Single oder Double Sided Laufwerk hat. Single dürfte richtig sein. Denn es wird nach dem Laufwerk gefragt und nicht nach der Diskette. Außerdem ist das 3" ein 40 Track Laufwerk. Mit diesen Eintragungen habe ich das 3" Laufwerk am +D zum laufen bekommen. Wieso aber nun 180 Kbyte?
Dazu muß man wissen wie das +D Disketten formatiert. Selbst auf die

Gefahr hin, daß ich nun einige Leser zu Tode langweile zunächst vielleicht ersteinmal etwas grundsätzliches zu Disketten. Innerhalb der rechteckigen "Hülle" der Diskette befindet sich eine magnetisierbare Scheibe. Beim Formatieren werden nun konzentrische Kreise, die man Tracks oder auch Spuren nennt, als Magnetimpulse "eingeschrieben". Diese Spuren werden wiederum in Sektoren unterteilt. Stellt Euch einfach eine runde Torte vor, auf der man mit einem Zirkel viele Kreise zeichnet die nach außen hin immer größer werden. Dann teilt man die Torte noch mit einem Messer in viele gleich große Stücke auf (Macht das nun bloß nicht mit Euren Disketten!). Nach diesem Prinzip formatiert jeder Computer Disketten. Allerdings ist die Anzahl der Tracks und Sektoren bei fast jedem Computersystem unterschiedlich. Außerdem werden beim formatieren noch Informationen (z.B. das Directory) auf die Diskette geschrieben. Dieses ist erforderlich, damit das Betriebssystem die Dateien ablegen, zuordnen, registrieren und wiederfinden kann. Auch hier gibt es je nach Computer und Betriebssystem Unterschiede. Alleine für den Spectrum gibt es bekanntlich einige verschiedene Diskettensysteme. Auch hier hat jeder Hersteller seine eigene Suppe gekocht.
Nun aber endlich wieder zum +D. Nachdem wir jetzt (hoffentlich) alle wissen was Tracks und Sektoren sind, stellt sich die Frage wie das +D die Scheiben formatiert:

80 Tracks und 10 Sektoren auf jeder Diskettenseite wobei jeder Sektor 512 byte (0,5 Kbyte) "groß" ist.

Ich wage zu behaupten, daß fast jeder der ein +D hat, auch 3 1/2" double-sided, double-density Disketten verwendet. Das sind also die bekannten 3 1/2" DD Disketten. Nun wollen wir mal rechnen:

80 Tracks x 2 Seiten x 10 Sektoren x 0,5 Kbyte = 800 Kbyte.

Wer schon mal eine solche Diskette auf dem +D mit G+DOS formatiert hat weiß, daß danach auf der Diskette 780 Kbyte frei sind. Wo sind also die restlichen 20 kbyte geblieben? Richtig, die sind für das Directory!
Wie ist es nun bei meiner am Anfang erwähnten 3" Disk? Wir rechnen wieder:

40 Tracks x 1 Seite x 10 Sektoren x 0,5 Kbyte = 200 Kbyte.

20 Kbyte sind wieder fürs Directory. Dann bleiben also noch die bereits erwähnten 180 Kbyte pro Seite der 3" Disk. Ach, das interessiert Euch gar nicht? Naja, ich muß zugeben, wer schließt auch schon eine 3" Floppy an sein +D an?
Man kann übrigens auch HD Laufwerke an das +D anschließen. Funktioniert genauso gut wie ein DD. Höher formatieren als 780K ist natürlich auch bei HD Laufwerken nicht möglich.

Übrigens kann man auch in DD Laufwerken HD Disketten benutzen und umgekehrt. Peter Rennefeld sagte mir, daß bei Verwendung von HD Disketten die Datensicherheit geringer ist. Dieses kann ich bis jetzt nicht bestätigen, will es aber auch nicht ausschließen. Wer weiß genaueres?
Noch ein Tip: Man sollte bei Verwendung von HD Disketten in HD Laufwerken das zusätzliche Loch für die HD Erkennung mit einem kleinen Aufkleber zukleben. Sonst kann es zu Schreib/Lese Fehlern kommen. Wenn ich richtig informiert bin, gibt es je nach Hersteller bei der HD Erkennung mechanische und optische Erkennungssysteme. Ich habe keine Ahnung davon, aber wenn es so ist, dann sollte der erwähnte Aufkleber lichtundurchsichtig sein.
Wenn ich hier von HD und DD spreche, so meine ich 3 1/2" Laufwerke. Mit 5 1/4" habe ich keine Erfahrungen.
Nun will ich langsam zum Schluß kommen. Eigentlich wollte ich, eigentlich wie immer, noch viel mehr schreiben. Aber ich denke, ich muß ja nicht jedesmal ein Mega-Artikel sein.

Wie es mit der +D Ecke weitergeht weis ich zur Zeit auch noch nicht genau. Es ist nicht so, daß es über das +D nichts mehr zu schreiben gebe, aber einige Sachen die ich hier noch "auf Lager" habe sind doch sehr speziell und ich denke, daß ich damit nur sehr wenige von Euch anspreche.

Außerdem kann ich, aufgrund mangelnder Kenntnisse meinerseits, über einige Dinge (z.B. +D und M-Code) nichts schreiben. Ich bitte um Nachsicht. Aber ich denke, daß die allgemeinen Dinge rundum das +D für die meisten von Euch auch interessanter sind. Ist es so?
Wie immer (und ob überhaupt) es auch weitergehen mag, Ihr werdet sicher noch von mir hören. Vielleicht zu einem ganz anderem Thema. An dieser Stelle möchte ich all denen danken, die mich mit Lob, Kritik und auch Tips zum weitermachen motiviert haben.
Bevor Euch die Tränen kommen, mache ich für heute lieber Schluß. Macht es gut und vor allem macht weiter (mit dem Spectrum) !!!

Guido Schell, Auf dem Stocke 37,
32584 Löhne
Telefon 05732 8769

(Anmerkung der Red.: Wir bitten die Leser, Guido weiterhin mit Tips und Anregungen zu unterstützen, damit er seine +D Ecke weiterführen kann. +D-Kenner können sich auch bei Guido melden, um eventuelle Fragen zu klären bei denen er nicht weiterkommt.)

Hardwaretest
PENTAGON

Von: L.C.D. aus dem Discmagazin SCENE+

Im Gegensatz zun Aprilscherz Pendragon gibt es den Pentagon wirklich und ich habe ihn schon bekommen. Gleich vorweg gesagt: Wer eine Professionel aussehende Maschine erwartet, wird herb enttäuscht sein. Für 150 US Dollar bekommt man folgendes: 1 Pentagon mit 5,25"Laufwerk und Tastatur. Wobei das Netzkabel mit einer kleiner Säge auf unseren Standart gebracht werden muß. In dem Desktop-Plexiglas Gehäuse befindet sich die Pentagon Hauptplatine die bis auf einige Kabel und "Tote Chips" (verkehrtherum auf der Platine) proffessionel aussieht. Den CPU muß man selbst in einen Sockel stecken bevor der Spaß beginnen kann. Es gibt auf der Platine einige unterbrochene Leiterbahnen, aber ohne Sie wäre das Bild ganz blau oder in einer anderer Farbe. Die Wahrheit ist daß der Pentagon nur aus einer proffessionel gefertigten Platine besteht die von Zhenya selbst bestückt wurde. Interessant in diesem Zusammenhang ist daß noch Turbo-Umbauten und Speichererweiterungen bis 512K möglich sind (nichts ungewöhnliches wenn man bedenkt daß ein Spectrum 128 mit voll ausgebautem MB02 auf 640 Kb kommt und bei Ausnützung der DMA auf noch höhere Geschwindigkeiten kommt), für den Turbo Modus muß man aber den Z80A durch einen Z80H ersetzen. Über der Platine selbst befindet sich ein AY-Soundinterface, weiter dahinter und darüber noch das Disk/Tape/Printer Interface mit irgendwelchen Ausgängen die ich nicht kenne und die vermutlich als Speichererweiterungsslots fungieren. Das Oberteil des Gehäuses ist leicht abnehmbar. Zhenya war so nett den RGB Ausgang so umzustellen daß er kein invertiertes Bild mehr liefert, aus diesem Grund hängt der Monitorausgang nicht an seinem vorgesehenen Platz sondern hängt frei in der Luft. Von angeklebten Plastikhaltern und Querstreben wird die Tastaturgehalten die unserer Norm entspricht was die Buchstaben angeht, vom aussehen her aber eher an eine alte 48er Gummitastatur erinnert. Die Tasten stehen in ihren Zeilen und Spalten immer gerade Neben- und Untereinander und fassen alle Keywords zusammen, nur die EXTEND+SYMBOL Keywords wurden unterhalb der Tasten aufgedruckt. Die Tastatur selbst ist das am proffessionelsten aussehende Teil am Pentagon allerdings ist sie nicht vom Rechner getrennt, sondern ist in der vorderen linkenEcke angebracht und das Gehäuseoberteil weist an dieser Stelle das entscheidende Loch. Da dieses Teil des Computers bei mir nicht richtig arbeiten wollte, habe ich eine DK Tronics Tastatur stattdessen eingebaut. Das Kabel selbst kann wohl über zwei Meter lang sein. Ein 5,25" 720 Kb Laufwerk ist eingebaut, es gibt aber noch einen Platz zum Einbau eines 3,5" oder eines zweiten 5,25" Laufwerks. Gleich hinter dem Laufwerk versucht sich ein Überdimensionales

Netzteil zu verstecken was aber offen gesagt nicht gelingt, auch die Spannungswandlerstufe ist etwas zu groß geraten, aber wenigstens gibt es eine Anzeige der Stromstärke, etwas das in Rußland nötig ist falls Stromschwankungen im Netz auftreten. So schnell aber explodieren die Russischen Atomkraftwerke nicht. Dank der extragroßen Kondensatoren sollte jede Stromschwankung ausgebügelt werden. Zwei Überdimensionale Kühlkörper sind hinten außen angebracht und dienen wahrscheinlich zum beheizen des Zimmers. Beide sind mehr als doppelt so groß wie es bei dem Orginal 128er von Sinclair der Fall war, werden aber im Betrieb genauso heiß. Im innern ist ebenfalls ein Kühlkörper angebracht der genauso groß ist, dient aber als Halterung für die 3,5" Laufwerk Gleichrichterstufe. An dem Trafo ist zwar eine Sicherungsvorrichtung, diese wurde aber umgangen, denn mit seinen vier Spannungswandlern dürfte man sonst gleich eine größere Menge der Sicherungen einkaufen. Da einiges beim Transport durch die Post zu Bruch gegangen ist (Post? Das sind die reinsten Kaputtmacher) mußte ich einige schlechte Klebestellen durch Schrauben ersetzen, aber für eine gute Bohrmaschine ist Plexiglas ja gar kein Problem. Hinten befinden sich wie schon erwähnt, die beiden Kühlkörper mit je zwei Spannungswandlern, zwei Tapeports im DIN-Format, Druckerausgang (Sub-D 25 Polig, Weibchen), Sicherung, Netzanschluß und im Orginal auch der RGB Ausgang (R,G,B,Composite Sync, Gnd, Snd alles als Din-5 Pol). Ich vermute jedenfalls daß es für den RGB Ausgang bestimmt war, denn es steht da nur KGB aber so kleine Agenten haben die ganz bestimmt nicht und KGB Fallen dürften viel ausgereifter sein als Mausefallen? Auf der Vorderseite fällt zunächst das Laufwerk auf, dann sind da noch der Powerschalter und ein merkwürdiger 5-PoligerJoystickanschluß nach DIN Norm. Gleich daneben, wieder ein Din-Anschluß, nur diesmal 7-polig mit unbekannter Funktion. Dann folgt ein 16 Poliger Anschluß dessen Funktion mir ebenfalls unklar ist (ganz sicher externe Tastatur!) und drei Plexiglastaster von dem einer dem Reset dient. Im Inneren fällt als erstes auf daß es gar keine ULA gibt und der ungewöhnnliche Aufbau, so hat die Proffessionel aussehende Platine nur eine Steckverbindung, und zwar einen Expansionsbus über den sie mit Strom versorgt ist. Ebenso sind die Din-Tapeanschlüße auf einem eigenem Board aufgebaut. Das Diskinterface selbst kommt mit so wenigen Bauteilen zurecht daß ich glaube, der Hauptteil des Diskinterfaces steckt auf der Hauptplatine. Das TR DOS 5.Ø3 ist jedenfalls fix im ROM eingebaut. Das Soundinterface steckt auch auf einem externen Board. Das fehlen eines ULA IC's hat den angenehmen Effekt daß der Speicherbereich 16384 bis 32767 nicht mehr gebremst wird und so kann man den I Register (Interrupts) auch auf einen Wert unter 128 setzen ohne daß dieser störende Schneerausch-Effektauftritt, und so laufen endlich viele Russische Demos richtig. Na gut, Zeit zum Testen des Pentagons, ich baute mir schnell ein Pentagon RGB zu Scart Interface und steckte den Pentagon in eine Steckdose (Hoppala, der Powerschalter hat ja gar keine Funktion!). Kein ruhiges Bild! Nach einigen Basteleien die ich bald vorstelle, hatte ich dann endlich doch ein schönes Bild der richtigen Helligkeit und das erste was mir auf den im ersten Augenblick so typischen 128er Menü auffiel, war daß es gar keine Tapeloader Option gab und außerdem war der Tapetester ersetzt. Stattdessen kann man jetzt 48er TR DOS und 128er TR DOS wählen (wo habe ich doch bloß nur diese Sch... Verd$%&@! TR DOSAnleitung? Die hatte ich doch noch vor ein paar Tagen!). Einige Stunden später fand ich die Anleitung und die Zeit um den Powerschalter zum funktionieren zu bringen, also konnte der eigentliche Test jetzt beginnen. Ich habe leider nur die Anleitung für TR Dos 4.Ø, im Pentagon steckt aber die Version 5 drinnen, wohl deshalb konnte ich mit USR 15360 nicht ins DOS springen. Die richtige Adresse für TRDOS 5.Ø3 ist 15616 (15619). Nachdem man das entsprechende TR DOS vom Hauptmenü aus angewählthat, versucht der Compi das Autostartfile von Disk zu laden und ich konnte glatt Prince of Persia spielen, dabei fiel mir ein kleines

Makel des Videochips auf, denn eine Pixelreihe aus Mitte der linken Bildschirmhälfte wird noch zusätzlich nach der letzten linken Pixelkolumne eingesetzt. Die anderen Disks die ich noch bekam, waren außer dem schonerwähnten Prince of Persia welches kopiergeschützt ist, noch 15-teens, ein Zahlenpuzzlespiel mit Bildteilen. Wenn man alles richtig verschiebt, wird man mit einer kleinen Animation belohnt welche meistens Pornographischen Inhalts sind. Die einzelnen Levels werden dabei von Disk nachgeladen (Irgendwie nett!). Dann waren da noch Disks mit Demos und Spielen die für Pentagon umgeschrieben wurden, darunter auch das schon von SCENE+ aus bekannte Ecstasy Megademo (zeigt 100 bis 102% Leistung während der normale Speccy nur 96% schafft). Interessanterweise läuft der Pentagon Part immer noch nicht, dafür sind aber die Parts Magic Fly und das nachfolgende Teil so schnell wie sie sein sollten, also 50 FPS! Ein völlig neues Gefühl! Die meisten Parts laufen doppelt so schnell wie auf dem 128erSpeccy, MAGIC FLY sogar drei mal so schnell! Auf dem Kölner Treffen hatte ich mal die Spectrum 128 und Pentagon Ecstasy Demos miteinander vergleichen um den Anwesenden zu zeigen was so 4 bis 6% Unterschied ausmachen! Ich muß noch Zhenya nach dem Turbo-Umbau und 512Kb Erweiterung fragen, aber dazu müßte ich den vorhandenen Z80A gegen den Z80Htauschen, nur leider ist Österreich so hinterweltlerisch daß ich noch nie in einem Geschäft den Z80H gesehen habe! Zum vergleich: mein AMD K6 200Mhz bringt den Emulator auf 2173% der normalen Geschwindigkeit eines Spectrums, also ein Spectrum mit 74Mhz! Dennoch erreiche ich damit die Geschwindigkeit eines Pentagons nur mit Einstellung von 200%, seltsam, denn das Ecstasy Demo zeigt wesentlich geringere Geschwindigkeiten an. Den Pentagon könnt ihr für 150 BillGatesDollar bestellen und zwar bei: Dalnikovas Eugenijus Kalvariju g. 142-3 2042 Vilnius/Lithuania.
Wie ich es mit dem Geldversand in ein Land wo nicht jeder das Eigentum des anderen respektiert gemacht habe, so könnt ihr es genauso machen: Ich schickte ihm einen Brief in dem ich ankündigte daß im nächsten Brief eine Defekte 5,25" Disk ist in deren Inneren ich die Dollars versteckt habe. Dann schickte ich diesen zweiten Brief mit Diskette ab als eingeschriebener Brief (Registred) zu. Auf diese Weise gab es keine Probleme. Natürlich darf man die Disk dabei nicht einfach aufschlitzen sonst sieht selbst ein Blinder die Manipulation, vielmehr sollte man sich bemühen die Banknoten zu falten und sie durch das vorhandene mittlere Loch reinzuschieben. Mit etwas Glück sieht es von Aussen wie eine ganz normale Diskette aus. Wer an Russischen Demos und Spielen interessiert ist oder einfach nur den etwas schnelleren Spectrum 128 kennenlernen will, sollte sich den Pentagon möglichst schnell bestellen. Es ist momentan der schnellste Spectrum überhaupt. Man sollte sich nicht den Falschen Hoffnungen hingeben daß die Russischen Coder Programme schreiben werden die auch auf dem normalem Spectrum lauffähig sind, wenn sie schon die Möglichkeiten des Pentagons zur verfügung haben, und ehrlich: Wenn die Russen einen Speccy mit nur 2 Mhz hätten, würden wir darauf wohl Rücksicht nehmen? Denkt darüber nach! Viel Spaß noch falls ihr den Pentagon auch wollt! Euer

L.C.D.

Richtige Tastatur am Spectrum - kein Problem

PROFACE

Schon seit September befindet sich im Programm von SINTECH ein neues, kleines, unscheinbares Interface das sich viele gewünscht haben. Auf dem Spectrum-User-Treffen in Sindelfingen wurde das PROFACE erstmals einem Publikum vorgestellt und sogleich ertönte der Ruf, dieses tolle Interface doch einer größeren Öffentlichkeit vorzustellen. Was wäre also besser geeignet als dieses Info?
Was macht das PROFACE überhaupt? Ist es ein Harddisk-Interface? Eine Grafikkarte? Ein Modem? Weit gefehlt.

Dieses Interface ermöglicht es jedem Spectrum-User, an seinen Rechner eine richtige AT-PC-Tastatur anzuschließen. Was soll's werden einige Gummiliebhaber sagen, aber einige haben sich so etwas schon immer gewünscht. Die Vorteile liegen auf der Hand. Zum einen wird der Spectrum unempfindlicher, wenn man nicht mehr auf dessen Gehäuse rumhackt, zum anderen hat so eine Tastatur auch ein langes Kabel, man muß also nicht unbedingt dicht vor dem Fernseher sitzen beim tippen. Speziell wenn man ein Interface im Spectrum hat, ist das Gerät an sich recht untransportabel. Ein Schubser nach links, schon ist das Interface herausgerissen und eventuell der Rechner kaputt. Diese Chance sinkt natürlich mit dem Proface, mit dessen Hilfe man eine AT-Tastatur bequem auf den Schoß legen kann.
Aber es gibt noch weitere wichtige Pluspunkte:
- Die Neustart-Tastenkombination des PC bewirkt auch beim Specci einen Reset.
- Die Funktionstasten sind ebenfalls mit einigen Befehlen belegt
- Der Zehnerblock und die Pfeiltasten sind normal nutzbar
- Das Proface ist eine gute Lösung für die, die den Specci in ein PC-Gehäuse einbauen wollen.

Sicherlich fallen einem in der Praxis noch andere positive Punkte auf. Es gibt eine intere und eine externe Version. Die interne Version besteht aus einer kleinen Platine und ist die ideale Lösung für Bastler. Für alle die das Gehäuse des Speccy's lieber zu lassen ist die externe Version da. Sie kommt in einem formschönen Gehäuse mit durchgeführten Bus und läßt den weiteren Anschluß aller möglichen Interfaces, inklusive MB02+, zu.

Zum Schluß die neuen Preise:

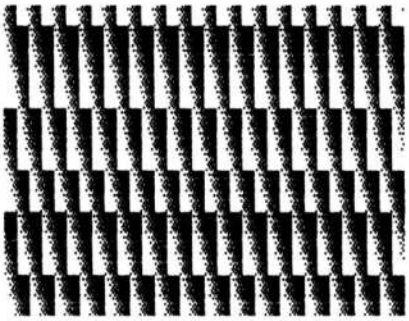
PROFACE extern	100,00 DM
PROFACE intern	90,00 DM
Cherry AT-Tastatur	50,00 DM

te

Demo-Ecke

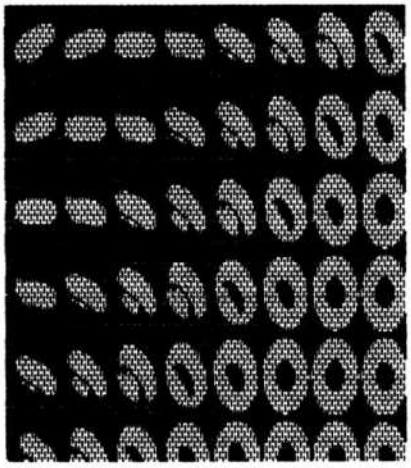
Zum letzten Mal heißt es also "Hallo" in unserer Demoecke. Diese beliebte Rubrik wird im nächsten Jahr der Fusion zum Opfer fallen, weil es da nicht mehr nötig sein wird die neuesten Demos vorzustellen. Wir werden die neuesten Demos immer gleich auf der Coverdisk mitliefern. Die Demoecke so wird es also nicht mehr geben, aber vielleicht werde ich dann wieder einen Demokurs schreiben, oder Democharts. Auf jeden Fall werde ich dann wieder mehr Zeit haben, selbst Demos zu schreiben.
Als Special heute habe ich dafür allerneueste Software nicht nur aus den GUS. Also will ich dieses letzte mal nicht nur labern, sondern auch vorstellen:

BURDENSOME DREAM (K3L/Tschechien 1997)
Man hatte einige Zeit nichts mehr von K3L gehört, was aber seine Gründe hatte. Sie schrieben Parts für Omega's Megaprojekt "First Association" und bereiteten sich auf die DEMOBIT vor, die nie stattfand. Deshalb reiste K3L nach Petersburg zur Enlight 97. Diese fand zwar offiziell auch nicht statt, aber irgendwie fanden sich die Specci-Coder doch, so das zumindest von Spectrum Seite die Enlight ein Erfolg war. K3L brachte natürlich eine Demo mit, nämlich BURDENSOME DREAM. Ganz im neuen Demostil, den die Russen sehr geprägt haben, fängt auch diese Demo mit einigen einleitenden Schriftzügen an. Der Sound ist hierbei noch nichts besonderes, auch nicht das Schachbrett das über den Screen scrollt. Etwas Vektorgrafik erinnert uns an alte Zeiten und der Sound wird besser, vom Hocker reisst uns aber

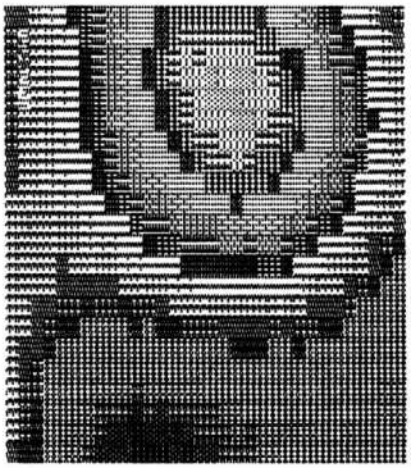


auch der farbige Vertikal-Scroll (kein Multicolour) nicht, auch wenn es sehr schön aussieht. Zum "träumen"

mag mancher höchstens beim nächsten Part mit einigen hochauflösenden Grafiken im Interlace geraten. Es sind eigentlich nur zwei Bilder, die auf und ab scrollen, aber durch den Interlace auch übereinander geblendet werden. Eine gute Idee, wenn auch schon öfters verwendet. Ein herrliche musikalischer Übergang bringt uns dann zu einer rasend schnellen Tunnelsequenz und einem schönen Dämonenbild. Auffallend besonders hier die Stereoeffekte im Sound (soweit ACB-Stereo eingebaut. Es folgt ein klasse-Plasma-Part, wie ich ihn immer wieder gerne sehe...bunt und schnell. Bei den Greetings verliert dann das Demo an klasse (ich werde nicht gegrüßt. Dafür folgt ein Part, mit animierten Kreisen, den ich gerne DONUT-Part taufe. Schaut auf das Bild und ihr wißt warum. Aber K3L kennt nicht nur Dinge zum essen. "ZINI" ist nicht tot. Der kleine elektronische Wurm tummelt sich jetzt nur in K3L-Demos. Wer hätte das gedacht. Insgesamt eine Demo, die ich gerne mal wieder anschaue. Aber zu einem der ersten Plätze auf der Enlight hat es nicht gereicht.



REAL ACTION (Reaction Group/GUS 1997)
Echte Action verspricht diese Demo (sollte es da nicht eher ein Spiel sein?). Na dann schauen wir mal. Ah, da ist auch das Schachbrett wieder. Nanu, diesmal tummeln sich aber ein paar Kreise darunter. Was sich anhört wie ein Grafikfehler ist in Wahrheit coding par exellence. Der Sound ist nicht schlecht, nur stellte sich bei mir ein hoher Piepson ein. Das Bild verschwindet, der Sound nicht. Stattdessen verfolgen wir Comet "Halley" auf siner Reise durchs Universum, bevor er in einem Plasmapart verschwindet.



Während im Hintergrund einige Muster scrollen, werden sämtliche russischen Coder gegrüßt. Andere Gruppen Fehlanzeige. Dafür geht es mit eigenartigen Mustern weiter, für die man sich wohl mehr begeistern kann, wenn man die mathematischen Funktionen kennt, die da dahinter stehen. Schön aber alt dafür die Bälle, die auf dem Bildschirm kreisen. Die Demo entschuldigt sich auch gleich dafür, mit dem Hinweis, das sich der Spectrum vor den anderen anstrengenden Parts ausruhen müßte. Haha, der könnte von mir sein. Echt, das schreibe ich jetzt in jede Demo! Der angekündigte Part entpuppt sich dann also tolle Vektorgrafik (ausgefüllt) und einem Gebilde aus Kreisen. Das beste zum Schluß: Der Sound hört auf (Pieps) und ein toller 3D-Effekt ensteht hinter dem "DEAD-END" Schriftzug. Echt klasse, sieht aus wie auf einem 16-Bit System. Leider kann ich das Bild nicht snappen (Interlace) und außerdem würden die dunklen Farbabstufungen in unserem Schwarz-weiß-Heft eh nicht herauskommen. Also bleibt nur eins: Selber anschauen!

The Cube (TGM/GUS 1997)
Soundmäßig ansprechender beginnt diese Demo sofort mit einigen Effekten, ohne die übliche lange Einleitung. Ein Würfel präsentiert sich von einem lila Licht angestrahlt von allen Seiten. Fängt ja gut an, aber geht noch weiter. Die Russen haben wohl das Rad erfunden, nur so kann ich mir die Vielzahl runder Gebilde erklären, die sich auf dem Bildschirm bewegen. Ups, jetzt kommen Quadrate und legend das Bild frei. Ah ja, nette Logo, siehe Bild.

Und jetzt kommt "ZINI" auch noch in Quadraten.
Also nein, was machen jetzt zwei dieser Würmer hier? Und da ist auch noch Bugs Bunny. Aber da wird nur das Bild hin- und herbewegt,

der Hase hüpft nicht etwa wirklich auf und ab. Es folgen die Greetings und ein echt guter Abbruch. Nach etwas Digi-Musik geht es über in den Abspann, einer von der Art dieich besonders mag. Wie beim Film läuft der Schriftzug von unten nach oben und eine nette Musik ertönt. Hier erst kann man etwa abschätzen, woher die Gruppe kommt...Adressangabe unvollständig...Land fehlt. Ich denke aber Tschechien oder Slowakien wird es wohl sein. Die Gruppe sucht übrigens noch einen guten Musiker. Wer hat Interesse?

Das war's also von hier. Diese Demos könnt ihr in unserer Demo-Bibliothek anfordern. Im nächsten Jahr bekommt ihr dann die Demos frei Haus. Aber trotzdem könnt ihr euch in unserer Bibliothek die alten Klassiker holen. Es würde mich auch freuen, wenn ich mal wieder eine Demo aus deutschen Landen sehen würde. Wer Interesse hat, kann sich gerne beim Club melden. Dort gibt es allerhand Utilities, alles was man eben zum coden braucht.
Letztlich noch die Abschiedsrede: Als Notlösung bin ich eingesprungen um nach Xterminators Absprung die Demo-Ecke nicht sterben zu lassen. Nein, danke, macht mir den Abschied nicht so schwer...ich liebe euch auch. . .ich liebe euch alle. . . .bis irgendwann. . . .irgendwo, danke danke, nein nein

Bye Byte

FBI of the Unbelievables

ROUTINENKISTE

Dies ist nicht unbedingt als neue Rubrik gedacht, kann aber eine werden, wenn dementsprechend Reaktionen von euch eingehen. Vielmehr wollte ich in dieser Ausgabe einen Ausgleich für den Basic-Anfänger-Kurs geben und so den Fortgeschritteneren auch etwas bieten. Seit ich die SUC-SESSION mache, sammle ich auch immer wieder alles, was es wert ist veröffentlicht zu werden. Unter anderem natürlich auch kleine Routinen wie diese, die dem User die Gefühle seines Spectrums zeigt.
Es ist kein atemberaubender Effekt, zeigt aber wie einfach sich mathematische Formeln im Spectrum-Basic umsetzten lassen. Ein Beispiel das sich sicherlich auch auf viele andere Fälle anwenden läßt.
In diesem Fall ist es die Formel:

$$y=\frac{2}{3}\,\frac{x2+(x)-6}{x2+(x)+2}+36-x2$$

Wir lüften das Geheimnis: Es handelt sich um ein Herz. Als kleines Extra ist noch eine superschnelle Fill-Routine angefügt, wohlgemerkt: alles in Basic.

```
  1 REM Herz
 10 BORDER 3: PAPER 6: CLS
 20 DIM C(200,3)
 30 LET J=0
 40 FOR X=-8 TO 8 STEP 0.15
 45 LET J=J+1
 50 LET Y=6.4*((X*X+ABS X-6)
    /(X*X+ABS X+2)+SQR (64-X*X))+96
 55 LET Z=8*((X*X+ABS X-6)
    /(X*X+ABS X+3)+SQR (64+X*X))
 60 LET A=X*6+128
 70 PLOT A,Y: LET C(J,1)=A:
    LET C(J,2)=Y
 80 PLOT A,Z: LET C(J,3)=Z-Y
 90 NEXT X
100 INPUT "EINFAERBEN? - 1/0";V
110 IF V<>1 THEN  STOP
120 INPUT "FARBE? ";F: INK F
130 FOR I=1 TO J
140 PLOT C(I,1),C(I,2)
150 DRAW 0,C(I,3)
160 NEXT I
190 INK 0
```

Und das wars wieder:

1997 - der Abspann

Das 15te Spectrumjahr geht zuende und für manch einer kann sich nur dunkeln daran erinnern wie es am Anfang war. Um so besser können wir uns an die Up und Downs in diesem Jahr erinnern.

Wir freuten uns über:
- Neue Mitglieder aus Schweden, Tschechien und Britannien, die unseren Club noch internationaler machen
- Das wohl beste Spectrum-Treffen aller Zeiten im Sommer in Mönchengladbach
- die guten Kontakte zum ZX-Team, was uns einiges an Neuheiten bescheren wird
- Noch immer jede Menge neuer Spiele, Demos und Utilities, nicht nur aus der GUS
- Den Internet-Zugang des SUC, der uns jede Menge neuer Kontakte bescherte
- Das PROFACE für AT-Tastaturen
- Die Vereinbarung über den Zusammenschluß des SUC und ASC

Weniger freuten wir uns über:
- Die kleine Besucherzahl bei unserem Treffen
- Alle Austritte
- Das Proxima sich aus dem Spectrum-Markt zurückzog
- Das es immer wieder Streit in der Spectrum-Szene gibt (in Britannien)
- Dem Ende von Fountain PD
- Den Beschluß von Zenobi, keine neuen Adventure-Titel zu produzieren
- Den Brand bei Alternative Software

1997 war sicher kein schlechtes Jahr, aber es wird Zeit, das wir dem Trend entgegenwirken. Unsere Mitgliederzahlen waren immer aufsteigend, in letzter Zeit stagnieren Sie aber. Den Spectrum wird es solange geben, solange noch genug User mitmachen. Der Club dient hier als Bindeglied zwischen den einzelnen Usern, als Anlaufstelle und als Ausgleich dafür, daß man nicht mehr Hilfe an jeder Ecke bekommt. Darum gilt auch im nächsten Jahr:

MACHT ALLE MIT!

Und wie geht's weiter?

Der Zusammenschluß der SUC-SESSION und der SCENE+ beinhaltet folgende Punkte:

- Beide Magazine stellen ihre unabhängige monatliche Erscheinungsweise ein, stattdessen werden beide Magazine zusammen 2-monatlich erscheinen.
- Die Magazine werden sich gegenseitig ergänzen, wobei Leserbriefe, News und Erfahrungsberichte/Lehrgänge in der SUC-SESSION stehen und Programm-Neuvorstellungen wie auch die Programme selbst auf der SCENE+ sein werden. Damit sind die Kapitel Demoecke und PD-Zone für die SUC-SESSION beendet, aber Lothar Ebelshäuser wird eine Art Nostalgia-Ecke übernehmen, in der er z.B. ältere Programme vorstellt.
- Sämtliche Beiträge werden auf das SUC-SESSION Konto überwiesen. Von dort aus werden die Beiträge je nach Anzahl der monatlichen Aussendungen und Anteil an dem Produkt (SUC-SESSION und SCENE+) verteilt an Leszek Chmielewski, Fred Dürkes und Thomas Eberle. Auf die Art kann weiterhin jeder monatlich ein- oder austreten.
- Magazine im Austausch mit anderen Clubs wird es nicht mehr geben. Wen ein anderer Clubleiter ebenfalls das Magazin und Coverdisk erhalten will, muß er normal beitreten und wird auch von uns wie jedes andere Mitglied behandelt. Es bleibt den 3 Club-Anteilhabern selbst überlassen, ob sie sich ein anderes Magazin

abonnieren wollen oder nicht. Dieses Magazin kann ja über den Anteil an den Mitgliedbeiträgen finanziert werden. Nur so können wir gerecht verfahren. Wir bitten alle, die von uns ein Tauschabo erhalten um Berücksichtigung und Nachricht, wie wir nächstes Jahr verfahren werden.
- Die SUC-SESSION wird weiterhin hier in Filderstadt erstellt. Die SCENE+ erstellt Leszek nur auf +D und schickt diese uns. Wir erstellen Opus 720k, MB02+ und Tapeversion. Insoweit uns jeder sein System mitgeteilt hat wird er ab Februar 98 unser Covermagazin auf seinem gewünschten Format erhalten. Wer keine Mitteilung gemacht hat, erhält die Tape-Version. Wir kuvertieren die Sendungen und verpacken alles in einem oder zwei Paketen, die dann zu Leszek nach Wien gehen. Von dort werden die Hefte verschickt, was uns einiges günstiger kommt als von Deutschland aus. Leider dauert es aber auch bis zu 2 Wochen, bis ihr das Magazin dann auch habt. Aber das ist der einzige finanzierbare Weg.
- Leserbriefe und sonstiges wird von jedem von uns bearbeitet. Zusammen mit dem Magazin wird Leszek auch eventuell eingegangene Briefe samt seiner Antwort zum Abdruck in der SUC-SESSION zusenden.

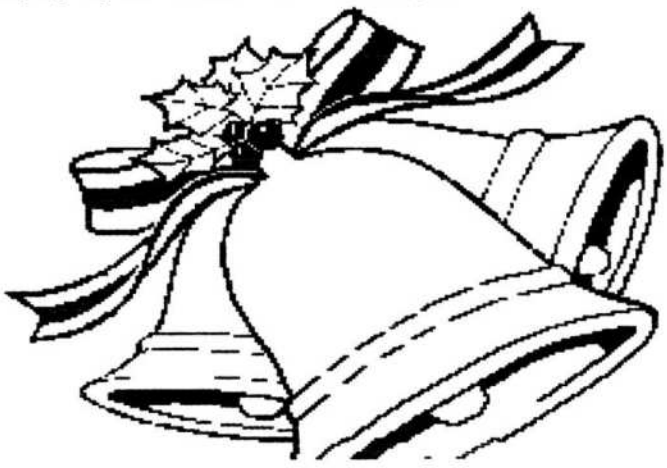
Wir haben uns viel vorgenommen und hoffen, das auch alles so klappt. Wir freuen uns schon darauf, euch ein völlig anderes Info zu präsentieren. Freut euch mit uns.

Bis zum nächsten Jahr!

Thomas & Fred

Sonderpreise zum Fest: SINTECH-WEIHNACHTSGESCHENKE

Als eine Art Weihnachtsrabatt bieten wir unsere eigenen Produkte zum Fest besonders günstig an. Diese Preise gelten nur bis Weihnachten:

- MB02+ Standard-Version mit 128kB SRAM	290,00
- KLIATBA NOCI - Action-Adventure	9,00
- QUADRAX - Labyrinth-Strategie für bis zu 2 Spieler	9,00
- INFERNO - Action-Strategie im Weltraum	9,00
- TANGO & MAGIC DICE - Denkspiele im Doppelpack	9,00
- ATOMIX - Puzzlespiel mit Molekülen	8,00
- COLOUR DRAW - Multicolour-Malprogramm	20,00
- PROMETHEUS - 128k + 48k Assembler	40,00
- SQ-TRACKER - AY-Soundtracker auf Tape, Opus oder +D	25,00

Bestellung bitte an:
SINTECH
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel/Fax: 0711/775033